

MINI D20



Ein Rollenspiel von Seba

www.kritischerfehlschlag.de

IMPRESSUM

Autor

Sebastian Hahn

sebahahn.itch.io

SEBA

Lektorat

Lars Gawronsky | [graf_ronsky](#)

graf
ronskey

Illustrationen

Artwork by Gordy Higgins

gordyh.itch.io

Maps by Dyson Logos

Content Warning:
Violence

Verantwortlich:
Sebastian Hahn
Kenzlerdamm 4
20537 Hamburg
s.hahn84@web.de

This work includes AELF Open Gaming Content, which may only be used under the terms of the AELF Open License Version 1.0a. This product is not endorsed or reviewed by Mythmere Games LLC or any other contributor of AELF Open Gaming Content and does not represent the views of Mythmere Games LLC or any other contributor.

VORWORT

EIN SCHNELLES ROLLENSPIEL

In OSR-Kreisen gelten OD&D, Basic und so weiter als sehr einfache Rollenspiele. Meiner Erfahrung nach ist das nur bedingt so. Durch viele Sonderregeln und mitunter kleinteilige Prozeduren haben insbesondere Leute, die zum ersten Mal ein Rollenspiel spielen, durchaus Probleme damit.

Dabei hilft auch nicht, dass alle möglichen Dinge mit verschiedenen Würfeln gelöst werden, wobei man manchmal hoch und manchmal niedrig würfeln muss.

MINI D20 ist sicher kein BESSERES Spiel, aber es ist für neue Spielende leicht zu durchschauen. Regelseitig ist es ein wildes Gemisch aus allen D&D-Editionen, wobei ich aber insbesondere Wert darauf gelegt habe, dass es mit Abenteuern und Modulen der frühen Editionen und der OSR-Bewegung kompatibel ist. Einfach, weil das für mich die besten Abenteuer der Rollenspielszene sind.

In **MINI D20** gibt es keine Attribute, sondern 12 Fertigkeiten. Das ist nicht sehr OSR, aber ebenfalls gerade für jüngere und unerfahrenere Spielende gut. Jede Aktion braucht nichts weiter als einen zwanzigseitigen Würfel und es geht immer darum, möglichst hoch zu würfeln. Auch das ist leicht verständlich und eingängig. Ausnahmen gibt es nicht.

Natürlich steht es jeder Spielleitung frei, die Dungeon-Abenteuer doch nach Phasen aufzuteilen und die gewöhnlichen Grade für Entfernung und Bewegung zu benutzen. **MINI D20** ist eben eher freeform und vielleicht insbesondere für Leute geeignet, die Geschichten wie bei der fünften Edition erleben wollen, aber keine Lust auf Regeln haben.

MINI D20 ist ein schnelles Rollenspiel für eine Spielleitung und bis zu 6 Spielende. Du kannst damit OSR-Module spielen, aber die Helden sind stärker als OSR-Charaktere. Etwa auf dem Niveau von Stufe-4-Helden. Ihre Stufenaufstiege sind auch größere Machtsprünge.

INHALTSVERZEICHNIS

Impressum	3
Vorwort	4
Regeln	6
Kampfregeln	7
Charaktere erstellen	8
Stufenaufstieg	8
Trefferpunkte & Tod	8
Charakterbogen	9
Archetypen	10
Völker	14
Eigenheiten	14
Namen	15
Ausrüstung	16
Magische Artefakte	18
Bestiarium und Konversion	19
Humanoide	20
Tiere	21
Monster	22
Untote	23
Herumtreiberei	24
Die Spielwelt	26
Kampagnen	28
Quests	29
Dungeons	30
Spielleiten	32
Start-Abenteuer	34
Lizenz	42

REGELN

GRUNDREGELN

Für MINI D20 wird nur ein einziger Würfel genutzt. Nämlich der zwanzigseitige Würfel (W20). Je höher gewürfelt wird, desto besser.

Unterschiedlich schwere Proben erfordern höhere Würfelergebnisse. Auf das Würfelergebnis wird immer der Fertigkeitswert addiert.

Die Schwierigkeit einer Probe wird von der Spielleitung (SL) festgelegt. **Wird inklusive Boni höher gewürfelt** als die Schwierigkeit, ist die Probe gelungen.

Wird inklusive Boni niedriger gewürfelt, gilt die Probe als gescheitert.

Wird die Schwierigkeit inklusive Boni exakt erreicht, gelingt das Vorhaben, aber etwas für die Spielenden Nachteiliges passiert.

Zeigt der Würfel eine 20, gelingt das Vorhaben besonders heroisch.

Zeigt der Würfel eine 1, misslingt das Vorhaben besonders fatal.

SCHWIERIGKEITSGRADE (SG)

Sehr leicht	Kein Wurf nötig
Leicht	9
Mittel	12
Schwer	15
Fast unmöglich	18

INITIATIVE

Initiative wird mit einem einzigen W20 bestimmt. Bei einer 11–20 ist die Spielgruppe zuerst dran, bei einer 1–10 die Gegner.

Überraschte Gegner, die von den Spielfiguren in einen Hinterhalt gelockt werden oder an die sich die Spielfiguren angeschlichen haben, dürfen eine Runde gar nicht reagieren.

In der folgenden Runde wird dann Initiative gewürfelt.

KAMPFREGELN

TREFFER & SCHADEN

In jeder Kampfrunde ist eine Aktion **UND** eine Bewegung möglich. Aktive Klassenfähigkeiten und Angriffe, sowie der Einsatz eines Heiltranks sind zum Beispiel Aktionen.

Du erzielst einen Treffer, wenn du mit einem W20 plus Boni (zum Beispiel deinem Fertigkeitswert in Nahkampf oder Fernkampf) die Rüstungsklasse (RK) des Ziels erreichst oder übertrifftst.

Deine Waffe richtet dann ihren Grundschaden an.

Blind kämpfen senkt den Angriffsbonus um 4.

Beträgt das Ergebnis deines Würfelwurfs inklusive Boni 20 oder höher, richtest du 2 Extra-Schaden an.

Zeigt der Würfel eine 20,richtest du 3 weitere Punkte Extra-Schaden an.

Zeigt der Würfel eine 1, kannst du in der nächsten Runde nicht agieren.

Die meisten Zauber gelingen automatisch, bei vielen kannst du aber trotzdem würfeln, um eventuell ein stärkeres Ergebnis zu erzielen.

RETTUNGSWURF

Tappt eine Spielfigur in eine Falle, wird von einem Zauber getroffen, oder würde durch irgendetwas außer einem Angriff mit einer Waffe Schaden oder einen negativen Effekt erleiden, kann dies mit einem gelungenen Rettungswurf (RW) ganz oder teilweise verhindert werden.

Dafür muss inklusive Boni (zum Beispiel durch Schutzauber oder Ausrüstung) mindestens der Wert des RW erreicht werden.

Ein niedriger RW auf dem Charakterbogen ist also besser als ein hoher.

BEWEGUNG

Entfernung wird in die Zonen „Nah“, „Mittel“ und „Weit“ abstrahiert.

Nahkampf ist nur in der Zone „Nah“ möglich.

Aus „Weiter“ Entfernung können nur wenige Waffen eingesetzt werden.

Es kostet eine Bewegung, um in die nächste Zone zu wechseln.

Von „Weit“ nach „Nah“ wären es also zwei Bewegungen.

Manche Waffen oder Fähigkeiten verursachen Schaden in einer ganzen Zone. Das betrifft also Spielfiguren und Feinde, die sich theoretisch zueinander in Nahkampfreichweite befinden.

CHARAKTERE

CHARAKTER ERSTELLEN

Du beginnst, indem du dir einen Archetyp auswählst. Dieser bestimmt deine Trefferpunkte, deine Rüstungsklasse (RK), deinen Rettungswurf (RW) und deine anfänglichen Fertigkeitspunkte.

Dann kannst du 5 weitere Fertigkeitspunkte frei verteilen.

Dabei darf keine Fertigkeit über einen Wert von 5 gesteigert werden.

Wähle zwei Klassenfähigkeiten.

Jeder Charakter beginnt mit 20 Goldmünzen.

Davon darfst du beliebige Ausrüstung kaufen.

Zuletzt wählst du dein Volk und deine Eigenheit oder würfelst sie aus.

STUFENAUFSTIEG

Du steigst eine Stufe auf, wenn du genug Gold gesammelt hast. Das für den Aufstieg gesammelte Gold steht nicht für andere Ausgaben zur Verfügung, sondern wird für Unterhalt und Training ausgegeben. Du kannst sparen, um Stufe(n) zu überspringen.

Der Aufstieg auf Stufe 2 kostet 2.500 Goldmünzen.

Der Aufstieg auf Stufe 3 kostet 5.000 Goldmünzen.

Der Aufstieg auf Stufe 4 kostet 10.000 Goldmünzen.

Bei jedem Stufenaufstieg bis Stufe 4 erhältst du 5 Fertigkeitspunkte und kannst eine weitere Fähigkeit auswählen.

Jede weitere Stufe kostet 10.000 Goldmünzen, aber es steigen nur noch TP und es gibt nur noch einen Fertigkeitspunkt. RW verbessert sich nicht weiter. **Fertigkeiten dürfen niemals über einen Wert von 8 gesteigert werden.**

TREFFERPUNKTE UND TOD

Wenn bei einem Feind die Trefferpunkte (TP) auf Null oder in den negativen Bereich fallen, ist er oder sie tot oder wahlweise bewusstlos.

Fallen die Trefferpunkte eines Charakters auf Null oder weniger, kann er oder sie in jeder Runde, in der die TP nicht auf mindestens 1 steigen, einen Rettungswurf versuchen. Erst, wenn dieser scheitert, ist der Charakter tot. Jede Stunde ungestörter Ruhe regeneriert einen Trefferpunkt.

MINI D20

NAME		RÜSTUNGSKLASSE (RK)	
VOLK		RETTUNGSWURF (RW)	
ARCHETYP		TREFFERPUNKTE (TP)	
EIGENHEIT		GOLD	

FERTIGKEITEN

Nahkampf	Fernkampf	Arkane
Akrobatik	Athletik	Diplomatie
Einschüchtern	Fingerfertigkeit	Heimlichkeit
Verhandeln	Wahrnehmung	Wissen

FÄHIGKEITEN

The header consists of a repeating pattern of stylized, symmetrical floral or leaf-like motifs in a light beige color, set against a dark red background. The motifs are arranged in a grid-like fashion, creating a textured and organic look at the top of the page.

Waffe	Schaden	Reichweite / Effekt

AUSRÜSTUNG

ARCHETYPEN



SCHURK:IN

Es gibt immer einen Weg

Trefferpunkte: 12 (+4 pro Stufe)

Rüstungsklasse: 10

Rettungswurf: 11 (-1 pro Stufe)

+4 auf Heimlichkeit & Fingerfertigkeit

+3 auf Akrobatik & Wahrnehmung

+2 auf Fernkampf & Nahkampf

Erlaubte Rüstungen: Mittel

Erlaubte Waffen: Mittel

FÄHIGKEITEN

Du startest mit zwei Fähigkeiten. Bei jedem Stufenaufstieg wähle eine weitere. [Aktiv]-Fähigkeiten können jeweils pro Charakterstufe einmal täglich genutzt werden.

Multitalentiert	[Passiv]	Du kannst 10 weitere Fertigkeitspunkte verteilen.
Hinterhältig	[Aktiv]	Gegen einen überraschten Feind erzielst du einen Treffer, ohne würfeln zu müssen und richtest dreifachen Schaden an.
Assassine	[Passiv]	Du richtest gegen Feinde, die bis dahin unverletzt sind, 3 Extra-Schaden an.
Glück der Tapferen	[Passiv]	Du kannst bei allen Proben zwei statt einem W20 würfeln und das bessere Ergebnis verwenden.
Schnellfeuer	[Aktiv] [Fernkampf]	Du kannst mit einer Fernkampfwaffe bis zu drei Ziele mit einer Aktion angreifen.
Flexibel	[Passiv]	Du kannst alle Schriften lesen und nach kurzer Eingewöhnung alle Sprachen verstehen und gebrochen sprechen.
Fiese Tricks	[Aktiv]	Du kannst die RK und die RW von bis zu drei Feinden bis Kampfende um 3 verschlechtern.
Ablenken	[Aktiv]	Du kannst den Angriffsbonus eines Feindes bis Kampfende um 5 Punkte senken.

ARCHETYPEN

KÄMPFER:IN

Mittendrin statt nur dabei

Trefferpunkte: 18 (+6 pro Stufe)

Rüstungsklasse: 10

Rettungswurf: 13 (-1 pro Stufe)

+4 auf Nahkampf & Athletik

+3 auf Akrobatik & Einschüchtern

+2 auf Fernkampf & Wahrnehmung

Erlaubte Rüstungen: Alle

Erlaubte Waffen: Alle



FÄHIGKEITEN

Du startest mit zwei Fähigkeiten. Bei jedem Stufenaufstieg wähle eine weitere. [Aktiv]-Fähigkeiten können jeweils pro Charakterstufe einmal täglich genutzt werden.

Vergeltung	[Passiv] [Nahkampf]	Wenn du angegriffen wirst, darfst du zurückschlagen. Egal ob du getroffen wirst oder nicht.
Rundumschlag	[Passiv] [Nahkampf]	Wenn du einen Feind besiegst, kannst du direkt einen weiteren Feind angreifen.
Berserker	[Passiv] [Nahkampf]	Du kannst zwei Einhandwaffen verwenden, also mit einer Aktion zweimal angreifen. Aktive Fähigkeiten nutzen nur eine der beiden Waffen.
Eisern	[Aktiv]	Bis Kampfende nimmst du aus allen Quellen 2 Schaden weniger.
Präzise	[Passiv] [Nahkampf]	Beträgt das Ergebnis deines Angriffswurfs inklusive Boni 20 oder mehr, richtest du 5 zusätzliche Schadenspunkte an. (Statt den üblichen 2).
Raserei	[Aktiv] [Nahkampf]	Du kannst alle Spielfiguren (Freund und Feind) in einer Zone gleichzeitig angreifen und verursachst bei Treffern doppelten Schaden.
Unüberwindlich	[Passiv]	Wenn du in einem Kampf das erste Mal auf 0 TP oder weniger fällst, erhältst du sofort 10 TP zurück.
Taktiker	[Aktiv]	Gewinne einen verlorenen Initiative-Wurf.

ARCHETYPEN

KLERIKER:IN

Unterwegs in heiliger Mission



Trefferpunkte: 15 (+5 pro Stufe)

Rüstungsklasse: 10

Rettungswurf: 12 (-1 pro Stufe)

+4 auf Diplomatie & Wahrnehmung

+3 auf Nahkampf & Arkane

+2 auf Athletik & Wissen

Erlaubte Rüstungen: Alle

Erlaubte Waffen: Alle

FÄHIGKEITEN

Du startest mit zwei Fähigkeiten. Bei jedem Stufenaufstieg wähle eine weitere.

[Aktiv]-Fähigkeiten können jeweils pro Charakterstufe **zweimal täglich** genutzt werden.

Bei allen [Zaubern] gilt die Fertigkeit [Arkane] als Bonus.

Auferstehung	[Aktiv] [Zauber]	Opfere 10 Trefferpunkte und lasse eine:n Tote:n auferstehen, sofern er oder sie nicht länger als 24 Stunden tot war.
Beistand	[Aktiv] [Zauber]	Setze die RK aller Verbündeten bis Kampfende auf 17.
Heilung	[Aktiv] [Zauber]	Du heilst bei einem Ziel 10 Trefferpunkte. Würfelst du inklusive Boni 20 oder mehr, bis zu drei Ziele.
Schutz	[Passiv]	Fernkampfangriffe verursachen gegen dich maximal 2 Schadenspunkte. Gilt nicht für Zauber.
Himmlischer Zorn	[Aktiv] [Zauber]	Zerstöre einen Untoten, wenn ihm kein Rettungswurf gelingt. Würfelst du inklusive Boni 20 oder mehr, sind alle Untoten in Sichtweite betroffen.
Regeneration	[Aktiv] [Zauber]	Entferne alle negativen Effekte bei einem Ziel.
Gebet	[Aktiv] [Zauber]	Alle Verbündeten nehmen bis Kampfende nur halben Schaden durch elementare Quellen wie Feuer oder Blitze.
Urteil	[Aktiv] [Zauber]	Du kannst die RK und die RW von bis zu drei Feinden bis Kampfende um 3 verschlechtern.

ARCHETYPEN

MAGIER:IN

Auf dem schmalen Grat zwischen Genie und Wahnsinn

Trefferpunkte: 12 (+3 pro Stufe)

Rüstungsklasse: 10

Rettungswurf: 12 (-1 pro Stufe)

+4 auf Arkanes & Wissen

+3 auf Einschüchtern & Fingerfertigkeit

+2 auf Verhandeln & Heimlichkeit

Erlaubte Rüstungen: Leicht

Erlaubte Waffen: Leicht



FÄHIGKEITEN

Du startest mit zwei Fähigkeiten. Bei jedem Stufenaufstieg wähle eine weitere. [Aktiv]-Fähigkeiten können jeweils pro Charakterstufe **zweimal täglich** genutzt werden. Bei allen [Zaubern] gilt die Fertigkeit [Arkanes] als Bonus.

Magisches Geschoss	[Aktiv] [Zauber] [Geschoss]	Würfle gegen die RK des Gegners. Ein Treffer richtet 5 Schaden an. Würfelst du inklusive Boni 20 oder mehr, kannst du 3 Geschosse abfeuern.
Stille	[Aktiv] [Zauber]	Wenn das Ziel seinen Rettungswurf nicht schafft, kann es bis Kampfende keine Fähigkeiten und Zauber einsetzen.
Feuerball	[Aktiv] [Zauber]	Alle Spielfiguren in einer Zone (Freund & Feind) erleiden 25 Feuerschaden. Gelingt ein RW: 10 Schaden.
Steinhaut	[Aktiv] [Zauber]	Du nimmst durch den nächsten Angriff auf dich keinen Schaden. Wenn du inklusive Boni 20 oder mehr würfelst, für die nächsten zwei Angriffe.
Wort der Macht	[Aktiv] [Zauber]	Opfere 15 Trefferpunkte. Wenn das Ziel keinen Rettungswurf schafft, stirbt es.
Feuergesessen	[Passiv]	Du bist völlig immun gegen Feuerschaden.
Schleier	[Aktiv] [Zauber]	Du kannst alle Verbündeten für bis zu eine Stunde ein beliebiges Aussehen annehmen lassen.
Zeitstopp	[Aktiv] [Zauber]	Ein Feind gilt nächste Runde als überrascht. Würfelst du inklusive Boni 20 oder mehr, wähle bis zu drei Ziele.

VÖLKER

Verschiedene Völker bringen gewisse Eigenschaften mit sich, die dort weit verbreitet sind. Du kannst aber auch ein Volk wählen und eine beliebige der Eigenschaften dazu nehmen, wenn dir das besser gefällt.

1	Elf:e	+ 1 Grundschaden im Fernkampf
2	Gnom:in	+ 5 Fertigkeitspunkte
3	Halbling:in	- 1 auf Rettungswurf
4	Mensch	Darf eine Fähigkeit einer anderen Klasse wählen
5	Ork:in	+ 5 Trefferpunkte
6	Zwerg:in	+ 1 auf Grundschaden im Nahkampf

EIGENHEITEN

Du musst keine Eigenheit haben, wenn du nicht willst, aber sie macht jede Spielfigur vielleicht ein bisschen interessanter.

1	Ehrlich	Es fällt dir sehr schwer, zu lügen
2	Eitel	Dein Äußeres und dein Ruf sind dir sehr wichtig
3	Gierig	Wertvolle Dinge sollten sich in deinem Besitz befinden
4	Neugierig	Du willst alles sehen, wissen und am liebsten anfassen
5	Prahlerisch	Du übertreibst gern, was deine Taten und Fähigkeiten angeht
6	Risikofreudig	Du suchst immer nach Nervenkitzel
7	Stolz	Du fühlst dich schnell in deiner Ehre gekränkt
8	Stur	Du änderst deine Meinung sehr selten
9	Vorsichtig	Du erwartest immer das Schlimmste
10	Wehleidig	Du beschwerst dich gern und viel

NAMEN

Namen sind eine sehr individuelle Angelegenheit. Wenn dir keiner einfällt, hier ein paar Ideen.

ELF:E

Männlich	Weiblich	Nachname
Chulainn	Auriel	Blütentau
Thranduil	Lysanna	Silberblatt

GNOM:IN

Männlich	Weiblich	Nachname
Fezzek	Tinka	Funkelstein
Nimbul	Zinni	Klimperding

HALBLING:IN

Männlich	Weiblich	Nachname
Enderin	Belladonna	Dill
Pipo	Rosalie	Puck

MENSCH

Männlich	Weiblich	Nachname
Kendrik	Brianna	Weidner
Therion	Seraphine	von Rabenfels

ORK:IN

Männlich	Weiblich	Nachname
Grushnak	Bashka	vom Stamm Blutfaust
Ulkraz	Morral	vom Stamm Stoßzahn

ZWERG:IN

Männlich	Weiblich	Nachname
Artex	Branca	Donnerhammer
Grimthor	Opal	Kupferauge

AUSRÜSTUNG

RÜSTUNG

Typ	Art	RK-Modifikator	Preis
Leder	Leicht	+ 2	5 GM
Ringpanzer / Brünne	Mittel	+ 3	30 GM
Kettenrüstung	Mittel	+ 4	75 GM
Plattenpanzer	Schwer	+ 6	200 GM
Schild	Mittel	+ 1	15 GM

WAFFEN

Typ	Art	Grundschaden	Reichweite	Preis
Waffenlos	leicht, 1h	1	Nah	-
Dolch	leicht, 1h	3	Nah	2 GM
Keule	leicht, 1h	3	Nah	-
Stab	leicht, 2h	3	Nah	-
Schwert	mittel, 1h	4	Nah	15 GM
Axt	mittel, 1h	4	Nah	15 GM
Kriegshammer	mittel, 1h	4	Nah	15 GM
Speer	mittel, 2h	5	Nah	20 GM
Streitaxt	schwer, 2h	6	Nah	30 GM
Zweihänder	schwer, 2h	6	Nah	30 GM
Schleuder	leicht, 2h	3	Nah, mittel	1 GM
Armbrust	mittel, 2h	4	Nah, mittel	15 GM
Bogen	mittel, 2h	3	Alle	15 GM
Wurfmesser	leicht, 1h	3	Nah, mittel	15 GM
Wurfäxte	mittel, 1h	4	Nah, mittel	20 GM

Munition wird in MINI D20 grundsätzlich nicht verwaltet.

AUSRÜSTUNG

ALLGEMEINE AUSRÜSTUNG

Typ	Effekt	Preis
Abblendlaterne		10 GM
Laternenöl (Genug für zwei Stunden)		1 GM
Brechstange	+ 2 auf Athletik bei angemessener Nutzung	1 GM
Dietriche	+ 2 auf Fingerfertigkeit beim Schlösserknacken	5 GM
Drahtrolle		1 GM
Bier/Schnaps/Nahrung		1 GM
Feuerstein und Stahl	Feuer machen	1 GM
Hammer und Meißel	+ 2 auf Athletik bei angemessener Nutzung	1 GM
Zange	+ 2 auf Athletik bei angemessener Nutzung	1 GM
Heiltrank	Heilt 10 Trefferpunkte	5 GM
Allheilmittel	Heilt die meisten Gifte und Krankheiten	15 GM
Kreide		1 GM
Salz		1 GM
Murmeln (10 Stück)		3 GM
Fußangeln (10 Stück)		5 GM
Seil (5 Meter)		1 GM
Wurfhaken		3 GM
Spiegel		5 GM
Falscher Bart		1 GM
Gezinkte Karten oder Würfel		5 GM
Wasserfester Sack oder Rucksack		3 GM

MAGISCHE ARTEFAKTE

Manche mächtigen Artefakte haben die Jahrtausende überdauert. Manche wurden auch in jüngerer Vergangenheit von mächtigen Zauberern erschaffen. Bei Händlern findet man diese Dinge aber nur in absoluten Ausnahmefällen.

Artefakt-Waffen geben Boni von jeweils +1, +2 oder +3 auf den Grundschaden und den Angriffsbonus. Die theoretischen Marktpreise bewegen sich zwischen 200 und 2.000 Goldmünzen.

Artefakt-Rüstungen geben einen Bonus von +1 oder +2 auf die Rüstungsklasse. Die theoretischen Marktpreise bewegen sich zwischen 500 und 5.000 Goldmünzen.

Sowohl Waffen und Rüstungen als auch Schmuckgegenstände und viele andere Dinge können auch noch weitere Verzauberungen haben.

MAGISCHE EFFEKTE (BEISPIELE)

Feuer	Angriffe verursachen 2 Punkte Feuerschaden extra
Glück	- 1 auf Rettungswurf
Heilung	Kann 3 mal täglich 5 Trefferpunkte heilen
Immunität	Schützt vor den Auswirkungen eines Elements
Donner	Angriffe können das Ziel lähmen, wenn kein RW gelingt
Regeneration	Träger heilt 2 TP pro Runde
Resistenz	Die Auswirkungen eines Elements werden halbiert
Riesenstärke	+ 3 auf Grundschaden im Nahkampf
Schutz	- 1 auf Rettungswurf und + 1 auf Rüstungsklasse
Unsichtbarkeit	Kann 1 mal täglich für 20 Minuten unsichtbar werden
Wahrer Blick	Kann Illusionen durchschauen
Zauberei	Kann 3 bis 10 mal einen Zauber wirken und ist dann entladen
Zerschlagung	Untote müssen RW bestehen oder werden zerstört

BESTIARIUM

Für MINI D20 kann jedes OSR-Bestiarium verwendet werden. Die Werke von Matt Finch setzen ebenfalls auf nur einen Rettungswurf, sodass sich diese besonders anbieten. Ansonsten nimm einfach einen der mittelhohen Rettungswürfe der Feinde.

Dann muss nur noch der verursachte Schaden gemittelt werden. Nimm dazu den Mittelwert des Schadens und runde auf. $1w4+1$ in einem OSR-Spiel wird so zu einem Grundschaden von 4 in MINI D20. $2w6$ zu 7. Den Mittelwert findest du, indem du den Minimalschaden und den Maximalschaden des Angriffs addierst und die Summe durch zwei teilst. Bei einem Schaden von $2w6$ also $(2+12):2=7$. Alternativ kannst du den Schaden natürlich auch einfach auswürfeln, wenn du ein OSR-Modul spielst.

Falls du kein OSR-Regelwerk zur Hand hast, folgen hier einige Feinde, die man immer gut gebrauchen kann. Man kann die Werte natürlich auch für andere Kreaturen verwenden. Ein Ork oder Kobold hat im Großen und Ganzen dieselben Werte wie ein Goblin. Und im Zweifel ist alles ein Bär.

STATBLOCKS SIND WIE FOLGT ZU LESEN

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Wächter	1	6	14	17	1	1 Waffe (4 Schaden)
Fähigkeiten:	-					
TW						Trefferwürfel stellen gleichzeitig den Angriffsbonus dar. Ein Feind mit TW 6 würfelt beim Angriff also einen W20 und addiert 6 dazu.
TP						Menge der Trefferpunkte.
RK						Rüstungsklasse, die erreicht werden muss, um den Feind zu treffen.
RW						Höhe des Rettungswurfs.
BW						Bewegungsrate. Die meisten Kreaturen können sich eine Zone pro Runde bewegen. Bei OSR-Spielen entspricht das einer BW von 9.
A						Menge, Art und Schaden der Standard-Aktionen des Feindes.
Fähigkeiten						Eventuelle Zauber und/oder Sonderfähigkeiten.

HUMANOIDE

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Doppelgänger	4	22	14	13	1	1 Klaue (2 Schaden)

Fähigkeiten: Immun gegen Schlaf und Bezauberung.
RW 8 gegen Magie.
Kann jede beliebige Gestalt annehmen.

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Dryade	2	12	12	16	1	1 Holzdolch (3 Schaden)

Fähigkeiten: Kann eine Person, der kein RW gelingt, bezaubern und zu ihrem Diener machen.

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Goblin	1	5	13	18	1	1 Waffe (4 Schaden)

Fähigkeiten: In Sonnenlicht Angriffswurf minus 1.

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Lykanthrop (z.B. Werwolf)	5	28	15	12	1	1 Biss (6 Schaden)

Fähigkeiten: Kann sich in Mensch, Tier oder Tiert Mensch wandeln.

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Oger	4	24	14	13	1	1 Waffe (5 Schaden)

Fähigkeiten: -

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Riese	9	60	15	7	2	1 Waffe (10 Schaden)

Fähigkeiten: Kann einen Felsbrocken schleudern, der in einer ganzen Zone 15 Schaden verursacht.

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Troll	6	40	15	11	1	2 Klauen (3 Schaden)

Fähigkeiten: Regeneriert 3 Trefferpunkte pro Runde.
Kann nur durch Feuer oder Säure getötet werden.

TIGRE

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Aaskriecher	2	12	12	14	1	1 Biss (2 Schaden)
Fähigkeiten:	Kann jede Runde sechsmal mit Tentakeln angreifen. Kein Schaden, aber bei Treffer ist das Ziel 3 Runden gelähmt, wenn kein RW gelingt.					

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Bär	5	30	14	12	1	2 Klauen (3 Schaden)

Fähigkeiten:	Wenn der Bär dasselbe Ziel in einer Runde mit beiden Klauen trifft, verursacht er 5 Extra-Schaden.					
---------------------	--	--	--	--	--	--

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Basilisk	6	32	15	11	1	1 Biss (5 Schaden)

Fähigkeiten:	Blick in die Augen versteinert das Ziel, wenn kein RW gelingt.					
---------------------	--	--	--	--	--	--

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Drache	11	80	17	8	2	2 Klauen (7 Schaden)

Fähigkeiten:	Odemwaffe: 20 Schaden für alles in einer Zone gemäß des Elements des Drachen. Halber Schaden bei erfolgreichem RW. Immunität gegen das Element der Odemwaffe.					
---------------------	--	--	--	--	--	--

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Riesenratte	1	4	12	18	1	1 Biss (2 Schaden)

Fähigkeiten:	Manche Ratten übertragen Krankheiten, wenn kein RW gelingt. Krankheit kann z.B. alle Fertigkeiten um 3 senken.					
---------------------	--	--	--	--	--	--

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Riesenspinne	3	16	14	15	1	1 Biss (3 Schaden)

Fähigkeiten:	Erfolgreicher Angriff vergiftet das Ziel, wenn kein RW gelingt. Gift fügt für 5 Runden jede Runde 2 Schaden zu.					
---------------------	---	--	--	--	--	--

MONSTER

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Gallert	4	24	11	13	1	1 Angriff (4 Schaden)
Fähigkeiten:	Bei Treffer ist das Ziel 3 Runden gelähmt, wenn kein RW gelingt. Manche Gallerte teilen sich, wenn sie besiegt werden, in zwei kleine Gallerte mit 2 TW und 10 TP auf.					
	TW	TP	RK	RW	BW	A
Gargoyl	4	30	14	13	1	2 Klauen (3 Schaden)
Fähigkeiten:	Immunität gegen nichtmagische Waffen.					
	TW	TP	RK	RW	BW	A
Golem	10	60	14	4	1	1 Faust (12 Schaden)
Fähigkeiten:	Nimmt nur durch stumpfe Waffen wie Hämmer und Streitkolben vollen Schaden. Sonst halbiert.					
	TW	TP	RK	RW	BW	A
Höllenhund	5	28	15	12	1	1 Biss (3 Schaden)
Fähigkeiten:	Odemwaffe: 10 Schaden gegen alles in einer Zone. Halber Schaden bei erfolgreichem RW.					
	TW	TP	RK	RW	BW	A
Hydra	8	50	14	11	1	8 Bisse (3 Schaden)
Fähigkeiten:	8 Köpfe mit je 7 TP. Die Hydra stirbt, wenn alle Köpfe und/oder der Körper bei 0 LP sind.					
	TW	TP	RK	RW	BW	A
Naga	7	45	14	9	1	1 Biss (4 Schaden)
Fähigkeiten:	Erfolgreicher Angriff vergiftet das Ziel, wenn kein RW gelingt. Gift fügt für 5 Runden jede Runde 2 Schaden zu.					
	TW	TP	RK	RW	BW	A
Rostmonster	6	30	13	12	1	2 Fühler (1 Schaden)
Fähigkeiten:	Ein erfolgreicher Angriff des Rostmonsters zerstört eine Waffe oder Rüstung aus Metall. Außer magische Dinge.					

UNTOTE

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Ghul	2	11	13	16	1	2 Klauen (2 Schaden)

Fähigkeiten: Immun gegen Bezauberung und Schlaf.
Erfolgreicher Angriff lähmt Ziel für 2 Runden, wenn kein RW gelingt.

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Leichnam (Lich)	12	70	16	3	1	1 Hand (5 Schaden)

Fähigkeiten: Immun gegen Bezauberung und Schlaf.
Erfolgreicher Angriff lähmt Ziel für 2 Runden. (Kein RW).
Leichname können verschiedenste Zauber beherrschen.

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Mumie	5	30	16	11	1	1 Faust (5 Schaden)

Fähigkeiten: Immun gegen Bezauberung und Schlaf.
Erfolgreicher Angriff verhindert für 24 Stunden, dass das Ziel sich heilen kann. (Kein RW).
Immunität gegen nichtmagische Waffen.

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Skelett	1	6	12	17	1	1 Waffe (4 Schaden)

Fähigkeiten: Immun gegen Bezauberung und Schlaf.

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Vampir	9	55	17	8	2	1 Biss (5 Schaden)

Fähigkeiten: Immun gegen Bezauberung und Schlaf.
Kann alle Ziele in einer Zone, die keinen RW schaffen, für 2 Runden bezaubern und befehligen.
Immunität gegen nichtmagische Waffen.
Wer von einem Vampir getötet wird, wird zu einem Ghul.

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Zombie	2	9	12	16	1	1 Schlag (4 Schaden)

Fähigkeiten: Immun gegen Bezauberung und Schlaf.

HEBRUMTREIBEREI

Abenteurer:innen sind nicht dafür bekannt, besonders sinnvolle Dinge mit ihren erbeuteten Schätzen anzufangen. Erbeutetes Gold wird gern direkt in die nächste Taverne getragen, um zu prahlen und die ein oder andere Runde auszugeben.

Zwischen zwei Abenteuern werfen alle Spielenden einen W20. Wer das höchste Ergebnis hat, würfelt noch einmal, um das Ergebnis der durchzechten Nacht herauszufinden.

DER MORGEN DANACH

- 1 Du hast eine Ballade über den Hoseninhalt der lokalen Autorität gedichtet und in der Stadt verbreitet. Du wachst in einem Graben etwa zehn Kilometer entfernt auf. All dein Geld ist weg.
- 2 Du hast eine Statue oder ein anderes öffentliches Bauwerk zerstört. Du wachst in einer Gefängniszelle auf und musst entweder 30 Tage dort verbringen, 1.000 GM zahlen oder eine gefährliche Aufgabe für den Ort übernehmen.
- 3 Du wachst in einem Gebüsch auf. Du weißt nicht, was passiert ist, aber dein wertvollster Gegenstand ist verschwunden.
- 4 Dustellst morgens fest, dass dir genau 20 Prozent deines Geldes fehlen. Dafür hast du eine Quittung der Diebesgilde in der Tasche.
- 5 Du wachst im Kräutergarten einer alten Witwe auf. Offenbar hast du ihr versprochen, dass du ihr Dach reparierst.
- 6 Du erinnerst dich vage, dass jemand dich zu seinem geschworenen Erzfeind erklärt hat. Aber nicht mehr, wer und warum.
- 7 Du erinnerst dich vage, dass du jemandem einen sehr großen Gefallen schuldest. Aber nicht mehr, wem und warum.
- 8 Du hast deinen wertvollsten Gegenstand beim Glücksspiel verloren.
- 9 Du findest in deiner Tasche einen sehr wertvollen oder sehr persönlichen Gegenstand. Nur hast du ihn noch nie zuvor gesehen.

HEGRUMTREIBEREI

- 10 Als du aus dem Fenster deines Zimmers schaust, siehst du auf der anderen Straßenseite einen Steckbrief mit deinem Namen darauf.
- 11 Du hast beim Glücksspiel 200 Goldmünzen gewonnen!
- 12 Du wachst mit Blut an den Händen auf. Du erinnerst dich vage, dass du jemanden verprügelt hast. Aber nicht, wen und warum.
- 13 Du hast die ganze Nacht mit jemandem getrunken und ihr habt euch gegenseitig ewige Treue geschworen. Wer war das?
- 14 Jemand konnte seine Spielschulden bei dir nicht bezahlen und hat dir deshalb ein Haus überschrieben. Warum fühlt es sich so an, als wärst du übers Ohr gehauen worden?
- 15 Als du aufwachst, sitzt ein bunter, aber sehr alter Papagei auf deinem Bauch. Er nennt dich „Meister:in“ und will offenbar bei dir bleiben.
- 16 Am Fuß deines Bettes liegt ein etwa 11-jähriger Junge mit Segelohren und Schnoddernase. Offenbar hast du ihm versprochen, ihm das Abenteuer-Handwerk beizubringen.
- 17 Als du aufwachst, stellst du fest, dass deine linke Hand eine Schatzkarte umklammert. Du hast keine Ahnung, wo sie herkommt.
- 18 Du hast Gerüchte über eine alte Ruine gehört, in der es angeblich spuken soll.
- 19 Du hast einen Trinkwettbewerb gewonnen und bist daher stolzer Besitzer eines großen Steinbumpens mit einer Plakette, die deinen Sieg verkündet. Außerdem hast du 500 Goldmünzen und ein Schwein mit einer blauen Schleife um den Hals gewonnen.
- 20 Du hast Gerüchte von einem sagenhaften Volk gehört, das insgeheim zurückgezogen in den Bergen leben soll.



DIE SPIELWELT

DIE SILBERKÜSTE

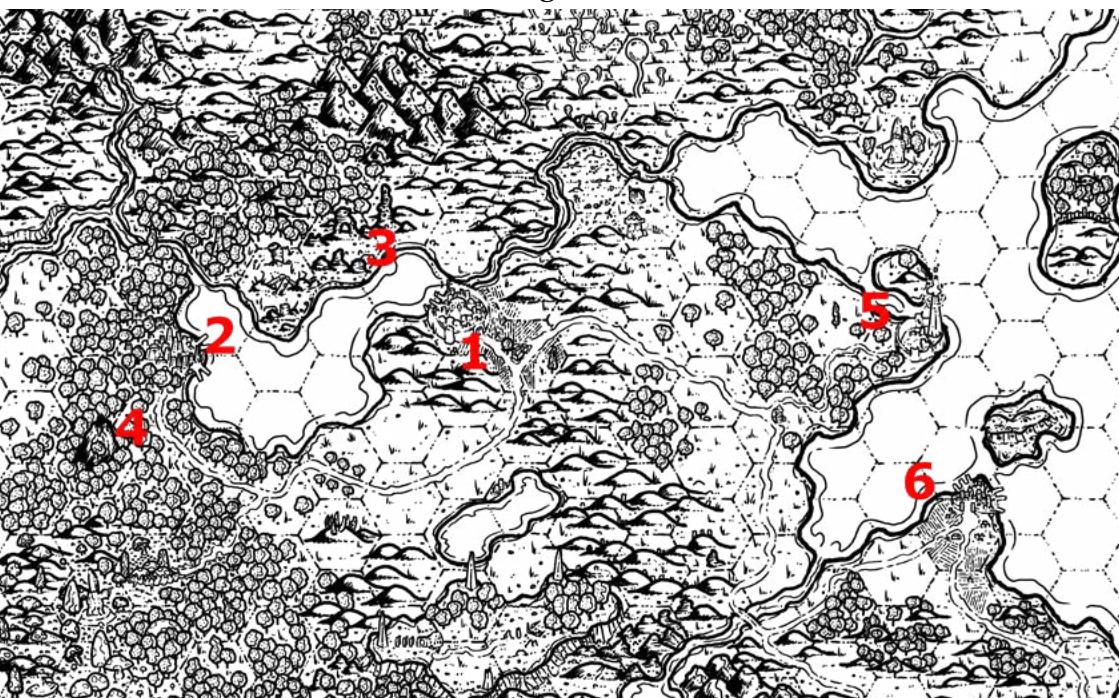
Viele Herrscher und Nationen hat die Silberküste bereits aufsteigen und untergehen sehen. Ihren Reichtum und ihren Einfluss verdankt die Region der ertragreichen Silbermine (4). Und damit erkauft sie sich auch ihre Freiheit vor den großen Königreichen im Westen und Süden.

Denn heute ist die Silberküste ein loser Zusammenschluss aus freien Städten und Dörfern, denen ihre (angebliche) Unabhängigkeit mehr wert ist als alles andere.

Die Silberküste ist fast ausschließlich von Menschen bevölkert, es gibt jedoch auch einige einflussreiche Halblings-Clans, die vor allem in den ländlichen Gebieten beheimatet sind.

Der Großteil der bewohnten Region besteht aus sanften Hügeln. Das Land ist sehr grün und fruchtbar. Es regnet vielleicht etwas zu häufig.

Der Pilzwald im Südwesten, das Schillermoor im Norden und das „Greifenklauen“ genannte Gebirge im Nordwesten gelten als gefährlich. Auf dem Plateau im Süden sollen angeblich Elfen leben.



DIE SPIELWELT

1. Sterling – Die mit Abstand größte Stadt der Silberküste mit knapp 20.000 Einwohnern. Hier findet man fast alles. Regiert wird sie von einem Triumvirat, das theoretisch gewählt wird. Faktisch sind seit fast 400 Jahren die gleichen drei Familien an der Macht. Die Stadt ist bekannt für ihre weißen Mauern und Gebäude aus Kalkstein, die im richtigen Licht sehr imposant wirken; im falschen sehr dreckig.

Aktuell hat die Stadt mit Flüchtlingen aus Kastellbrück zu kämpfen. Der Platz reicht nicht, was zu Spannungen führt.

2. Nebelstrand – Die Stadt war einst nur eine Bergbausiedlung, zog aber immer mehr Glücksritter an. Noch immer sind aber die meisten Einwohner:innen entweder Bergleute oder Fischer:innen auf dem Silbersee. Der Ton ist rauer, aber auch ehrlicher als in Sterling. Regiert wird Nebelstrand von der Gilde der Silbersucher.

3. Kastellbrück – Die einst prächtige Stadt ist vor etwa 8 Jahren untergegangen. Buchstäblich, große Teile sind einfach im Erdboden verschwunden.

4. Silbermine – Der Quell des Reichtums der Region wird von der Gilde der Silbersucher wie eine Aktien–Gesellschaft verwaltet. Wer es sich leisten kann, hält Anteile an der Mine und wird so am Gewinn beteiligt.

5. Der weiße Turm – Eine Magierakademie, die junge Talente zu vollwertigen Magierinnen und Magiern ausbildet. Direkt angeschlossen ist die Festungsstadt der Inquisition der Sonnengarde, die die Tätigkeiten von Magierinnen und Magiern überwacht und – wenn nötig – beendet.

6. Silberhafen – Die Hafenstadt am Ostmeer ist für die Silberküste das Tor zur Welt. Silberhafen ist zwar kleiner als Sterling, aber dafür noch mehr ein Schmelzriegel der Kulturen. Regiert wird die Stadt von den Oberhäuptern der wichtigsten Handelshäuser. Dem sogenannten Kapitänsrat. Allerdings fährt keiner von ihnen mehr selbst zur See. An ihrer Spitze und aus den eigenen Reihen gewählt, steht die Admiralin.

KAMPAGNEN

Aus dem Hintergrund der Geschichte ergeben sich so einige Fragen. Meine Empfehlung wäre: erst mal losspielen und schauen, woran die Spielenden besonders Interesse zeigen. Hier sind einige Ideen, welche Geheimnisse und Bedrohungen in der Welt eine größere Kampagne ausmachen könnten. Dies sind keine Dinge, die wahr sein MÜSSEN. Nur Ideen! Es können auch mehrere dieser Geschichten gleichzeitig laufen.

Große Geschichten

- 1 **Revolution!** – Die Flüchtlinge aus Kastellbrück werden in Sterling systematisch unterdrückt. Unter einer charismatischen Anführerin organisiert sich ein Widerstand, der die herrschenden Familien stürzen will.
- 2 **Besatzung** – Nebelstrand wird vom westlichen Königreich eingenommen, die Silbermine besetzt. Der hinterhältige König Erikin Graufels spielt die Interessen der herrschenden Familien von Sterling und dem Kapitänsrat von Silberhafen gegeneinander aus.
- 3 **Uraltes Übel** – Einst regierten die Zauberer über die Silberküste. Einige von ihnen wollen das erneut tun und dafür den alten Erzmagier Uldarim Karn wieder zum Leben erwecken.
- 4 **Fanatismus** – Allister Goldherz, Großinquisitor der Sonnengarde empfängt eine Vision des Gottes Sol: Alle Magier müssen vernichtet werden.
- 5 **Größenwahn** – Gnomen-Erfinderin Irkali Glimmersand kann Insekten riesengroß werden lassen. Und erpresst die Städte der Silberküste.
- 6 **Götterfall** – Sonnengott Sol wird von Titanen erschlagen. Seine Seele zerbricht und sucht Zuflucht in ausgewählten Personen, was ihnen große Macht verleiht. Doch sie muss wieder zusammengefügt werden, um größeres Unheil abzuwenden.
- 7 **Winter** – Der Kult des Winterschmieds hat Sol eingekerkert. Die Sonne verschwindet und ewiger Winter und Dunkelheit breiten sich aus. Hungersnöte folgen.
- 8 **Wahrer Herrscher** – Mehr und mehr Monster kommen aus den Bergen herab. Dort ist der böse Drachengott Ixantharax nach 10.000 Jahren Schlaf erwacht. Nur eine besondere Waffe kann ihn vernichten. Aber sie ist verschollen.

QUESTS

Es muss ja nicht immer die ganze Welt gerettet werden. Für fähige Helden und Heldinnen gibt es an der Silberküste auch so genug zu tun.

Kleine Geschichten

- 1 **Sabotage!** – Die Silberförderung in der großen Mine wird durch eine Reihe mysteriöser „Unfälle“ gestört – einstürzende Stollen, defekte Ausrüstung und verschwundene Werkzeuge. Die Gilde der Silbersucher vermutet Sabotage durch einen Konkurrenten oder einen unzufriedenen Minenarbeiter.
- 2 **Riesenprobleme** – Eine Familie von Riesen hat sich in den Vorgebirgen niedergelassen und terrorisiert die umliegenden Dörfer und Bauernhöfe, indem sie Vieh und Erntevorräte stiehlt. Die lokalen Autoritäten sind überfordert und setzen ein hohes Kopfgeld auf die Köpfe der Riesen aus.
- 3 **Eine haarige Angelegenheit** – In der Oberschicht von Sterling geht die Angst um. Ein einflussreicher Kaufmann wurde in seiner Villa brutal ermordet. Am Tatort fand man nur die Spuren eines gewaltigen Wolfes. Der Werwolf gehört aber selbst zur Oberschicht und wird geschützt.
- 4 **Erstmal ein Pilz** – Ein Holzfällerdorf am Rande des Pilzwaldes wird von einer seltsamen Krankheit heimgesucht, die die Bewohner apathisch und schwach macht. Die Heilerin vermutet Pilzsporen und braucht eine reine Probe der Quelle. Aber tatsächlich geht noch Schlimmeres im Pilzwald vor.
- 5 **Fortschritt** – Ein ehrgeiziges Handelshaus will Teile des Schillermoors trockenlegen, um fruchtbare Land zu schaffen. Die uralte und sehr mächtige Dryade, die eins mit dem Moor ist, hat etwas dagegen. Sie kontrolliert eine halbe Armee von Monstern. Auf welcher Seite sind die Spielenden?
- 6 **Gute, alte Banditen** – Immer wieder werden Silbertransporte überfallen.
- 7 **Noch ein Pilz** – Menschen verschwinden im Pilzwald und kommen Wochen später verändert zurück. Sie werden von Feen oder Doppelgängern ersetzt. Vielleicht kann man mit denen verhandeln. Vielleicht auch nicht.
- 8 **Nekromantie geht immer** – Im Schillermoor gibt es tausende von Moorleichen. Hoffentlich weckt niemand sie auf.
- 9 **Intrigen am Hofe** – Eine der Familien von Sterling will die alleinige Herrschaft. Man muss sie aufhalten – oder ihnen helfen.
- 10 **Unheil am Turm** – Magier lassen sich einfach dauernd mit Dämonen ein.

DUNGEONS

Natürlich gibt es an der Oberfläche jede Menge für Abenteurer:innen zu tun, aber wahre Schätze findet man in Ruinen, alten Magiertürmen, vergessenen Tempeln, versteckten Höhlen, Lagerhäusern am Hafen, im Silbersee und so weiter.

Frei nach Tom Moldvay (D&D Basic) gibt es verschiedene Gründe, warum eine Gruppe von Abenteurer:innen einen Dungeon aufsucht:

Um etwas zu finden und herauszuholen.

Um etwas hinein zu bringen.

Um jemanden von etwas abzuhalten.

Um etwas drinnen zu tun.

Um einen Feind zu besiegen.

Um Gefangene zu befreien.

Um Informationen zu beschaffen.

Man ist aus Versehen reingeraten und sucht den Weg hinaus.

Das mag erstmal nicht so wichtig klingen, aber der Grund des „Besuchs“ bestimmt doch sehr stark, wie sich die Spielenden und auch die Bewohner des Dungeons verhalten. **Es ist keineswegs notwendig, dass ein Dungeon eine Höhle voller Feinde ist, die man besiegen muss.** Im Gegenteil, das ist die langweiligste Art von Dungeon.

Viel besser ist es, wenn die Charaktere ein konkretes Ziel haben, das sie da drin erledigen wollen. Dabei kann es natürlich sein, dass (einige) Bewohner des Dungeons etwas dagegen haben. Aber hier ein paar grundsätzliche Dinge, wie ein Dungeon nicht langweilig wird:

Die meisten Kämpfe sollten vermeidbar sein.

Die meisten Bewohner sollten grundsätzlich an Allianzen interessiert sein.

Es sollte verschiedene Gruppen von Bewohnern geben.

Es sollte eine Bedrohung im Dungeon geben, vor der alle anderen Angst haben.

Besonders gefährliche Orte und Wesen sollten angekündigt werden.

DUNGEONS

Eine wirklich gute Möglichkeit, um die Qualität des eigenen Dungeons zu überprüfen, hat Arnold Kemp auf seinem Blog goblinpunch geliefert: Die Dungeon-Checkliste. Wenn dein Dungeon nicht mindestens fünf der sieben Punkte erfüllt, taugt er vermutlich nicht viel.

- 1 Etwas, das man stehlen kann. (Die Betonung liegt auf STEHLEN. Nicht finden. Jemand sollte etwas dagegen haben.)
- 2 Etwas, das man töten kann. (KANN, nicht muss. Bonuspunkte, wenn es etwas Neues, Interessantes ist und nicht mal wieder Orks oder Skelette.)
- 3 Etwas, das dich töten kann. (Und das sollte offensichtlich sein. Der Dungeon sollte sich schwerer „anfühlen“, als er wirklich ist.)
- 4 Verschiedene Lösungswege. (Das müssen nicht buchstäblich WEGE sein. Es können verschiedene Herangehensweisen oder Allianzen sein.)
- 5 Jemanden zum Reden. (Das sollte eigentlich Punkt 1 sein. Und „reden“ kann man sehr frei auslegen. Sprachbarrieren sind oft spaßig.)
- 6 Etwas zum Experimentieren. (Aber nie das Weiterkommen hinter einem Rätsel verstecken!)
- 7 Etwas, das die Spielenden vermutlich nicht finden. (Ein Geheimnis ist immer gut. Spielende, die es finden, kommen sich sehr clever vor. Also nicht ZU GUT verstecken.)

DENK NICHT ÜBER LÖSUNGEN NACH

Dein Job ist es, Situationen zu schaffen, die überwunden werden müssen. Das sollte immer auf mehrere Arten möglich sein. Du solltest aber niemals auf die eine, korrekte Lösung bestehen. Die Spielenden werden in sehr vielen Fällen etwas anderes machen, als du gedacht hättest. Das soll so sein. Belohne Kreativität, auch wenn eine Situation nicht so läuft, wie du vielleicht erhofft hast. Am besten lässt du alle Hoffnungen in dieser Richtung fahren.

LIES DEN RAUM

Du kannst nicht gegen die Stimmung deiner Spielenden arbeiten. Wenn sie zum Beispiel einen lustigen Tag haben, mach deine NSC skurriler und witziger. Du kannst kein Horror-Abenteuer spielen, wenn die Spielenden Furz-Witze machen. Das kommt vor – selbst, wenn man sich in einer Session 0 auf Ernsthaftigkeit geeinigt haben sollte.

SPIELLEITEN

GRUNDLAGEN

Traditionelle Rollenspiele wie MINI D20 folgen für gewöhnlich einer bestimmten Prozedur.

1. Die Spielfiguren erreichen einen Ort, zum Beispiel einen Raum in einem Dungeon.
2. Die Spielleitung (SL) beschreibt den Ort und die offensichtlichen Dinge darin. Der Detailgrad ist Geschmackssache.
3. Die Spielenden stellen Fragen oder kündigen Aktionen an. Zum Beispiel „Ich schaue mir die Bücherregale genauer an.“
4. Die Spielleitung beantwortet die Fragen oder beschreibt, was die Aktion der Spielfigur bewirkt. Wenn eine Aktion eine Chance hat, zu scheitern, setzt die Spielleitung einen Schwierigkeitsgrad (SG) fest und verlangt einen Würfelwurf, um zu ermitteln, ob die Aktion gelingt.

Das ist die absolute Basis des Rollenspiels in der traditionellen Form. Es gibt aber einige Tipps, manche alt und manche neu, wie alles etwas runder und interessanter läuft. Youtube-Empfehlung: Seth Skorkowsky.

RÜCKFRAGEN STELLEN!

Wenn Spielende eine Frage stellen oder eine Aktion ankündigen, haben sie für gewöhnlich einen Hintergedanken. Nicht immer ist es für die Spielleitung offensichtlich, was dieser Gedanke ist.

Folgende Frage sollte die SL daher lieber zu oft als zu selten stellen:
„Was hoffst du zu finden oder zu bewirken?“

Für die Spielenden ist es nämlich frustrierend, wenn sie eine gute Idee im Kopf haben, die SL aber nicht ihre Gedanken lesen kann.
Kommunikation ist beim Rollenspiel extrem wichtig!

Hier kommt auch die Regel ins Spiel, dass die SL meistens „Ja“ sagen sollte, wenn die Spielenden nach etwas fragen. Damit der Plan im Kopf klappt.

SPIELLEITEN

PLANUNG BELOHNEN!

Planung sollte belohnt werden. Wenn die Spielenden eine tolle Idee haben, wie eine Situation zu lösen ist, ist es sehr frustrierend, wenn sie an einem Würfelwurf scheitert.

Wirklich gute Pläne sollten automatisch gelingen oder wenigstens einen sehr niedrigen Schwierigkeitsgrad (SG) nach sich ziehen.

STATIK VERMEIDEN!

Gerade Dungeons sind oft als einzelne Räume beschrieben, die relativ unabhängig voneinander sind. Manche Abenteuer und Module weisen auf Dinge hin wie „Wenn die Spielfiguren in Raum 4 Lärm machen, schauen die Wachen aus den Räumen 5 und 7 nach, was los ist“.

Viele Abenteuer tun das nicht. Das bedeutet aber nicht, dass die Wachen in diesen Abenteuern weiter in der Nase bohren, wenn ein Zimmer weiter gerade die Welt untergeht. Lass die Welt logisch reagieren.

NIEMAND WILL STERBEN!

Vernunftbegabte Wesen wollen Kämpfe in der Regel vermeiden, wenn sie nicht absolut siegessicher oder in die Ecke gedrängt sind.

Wenn es nicht gerade ein Hinterhalt ist, beginnen die meisten Konfrontationen erstmal mit Drohgebärden oder einem Gespräch (sofern die Gegner sprechen können). **Nicht alle!** Nur die meisten.

KEINEN LEERLAUF ZULASSEN!

Manchmal sind Spielende sehr vorsichtig oder diskutieren so viel miteinander, dass das Spiel stockt. Um die Spannung zu wahren, sollte man sie ein bisschen antreiben. Klassisch geht das, indem man alle 10 Minuten einen Würfel wirft, der etwas bewirkt. Viele alte Abenteuer bringen diese „Random Encounter“ bereits mit.

Wenn nicht, würfel einfach alle 10 Minuten einen W20. Bei einer 16 oder höher kommt ein Monster oder NSC um die Ecke. Im Start-Abenteuer in diesem Heft zum Beispiel ein oder zwei Banditen.

START-ABENTEUER

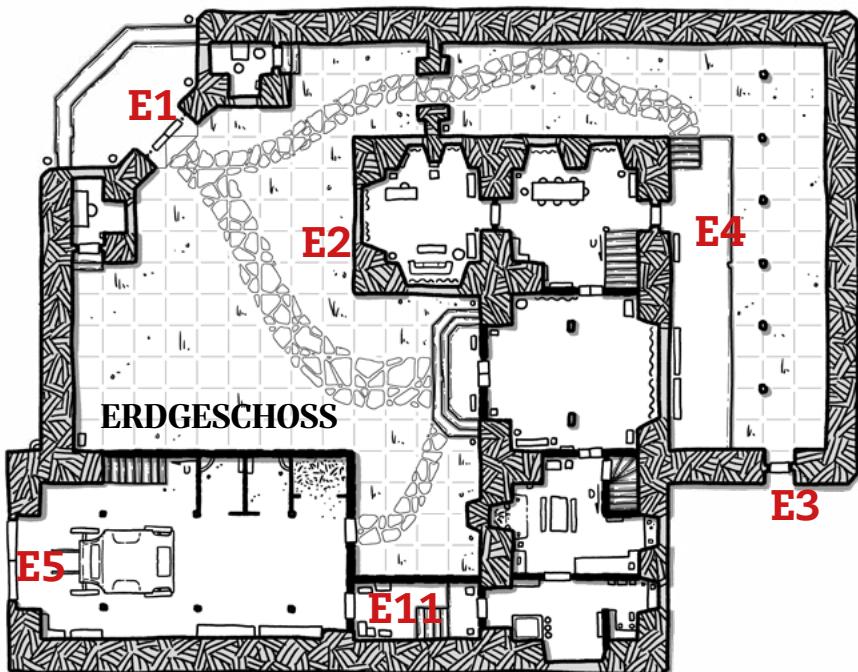
EIN NEUER AUFTRAG (Vorlesetext)

Eine Weile war es ruhig geworden. Nach eurem letzten Abenteuer habt ihr die Füße hochgelegt und durchgeatmet. Leider ist euch jetzt mal wieder das Geld ausgegangen. Irgendwie gibt es ständig etwas zu tun, wenn man eigentlich mal Pause machen will. Aber wenn man mal einen Auftrag braucht, findet man keinen. Es ist eigentlich ein bisschen unter der Würde von Helden eures Kalibers, aber ihr seid auf dem Weg, um „mal nach einem alten Freund“ eines Zauberers zu sehen. Der alte Freund hat ein Anwesen auf einem Hügel mitten im Wald. Typisch. Warum einfach, wenn es auch kompliziert geht?

Jeder Spielende würfelt einen W20. Wer am höchsten würfelt, hat den Auftrag an Land gezogen. Folgendes ist bekannt: Kimalo Uhling war einst Lehrer für Beschwörungsmagie am weißen Turm. Mittlerweile hat er sich zur Ruhe gesetzt und muss schon sehr alt sein. Er unterhielt eine Brieffreundschaft mit Auftraggeber und ehemaligem Schüler Sander Kroos, der in Sterling lebt. Aber seit fast drei Monaten hat Kroos nichts mehr von seinem alten Mentor gehört. Informationen werden mit **500 Goldmünzen** belohnt.

SL-Info

Das Anwesen von Kimalo Uhling wurde von Banditen überfallen. Der alte Magier liefert sich dort eine Art Stellungskrieg mit den Eindringlingen. Ihm gehen aber die Vorräte und die Kraft aus. **Tipp:** Lies das Abenteuer einmal durch, bevor du anfängst. Es ist kurz.



START-ABENTEUER

0 - Der Weg zum Anwesen

- Im Wald können die Spielenden mit einer Probe auf Wahrnehmung (SG 12) feststellen, dass sie beobachtet werden.
- Im Unterholz verbergen sich **vier Banditen mit roten Schärpen und Kopftüchern**. Sie scheuen direkte Konfrontation. Einen zu fangen, benötigt einen Plan, gelungenes Einschüchtern (SG 15) oder Athletik (SG 15).

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Bandit	1	6	14	17	1	1 Waffe (4 Schaden)

Fähigkeiten: -

- Die Banditen können einige Informationen über das Anwesen und die Situation geben.
 - Es werden immer neue Leute rekrutiert. Die wenigsten kennen sich.
 - Die Schärpen und Kopftücher sind die Erkennungszeichen
 - Die **Anführerin Liara** kennt alle.
 - Viele Banditen wollen gern endlich nach Hause.
 - Der Magier ist gefährlich und viele Schätze wurden nicht gefunden.
 - Der Magier hat **furchterregende magische Hilfe** beschworen. (Schleim).

E1 - Haupteingang

- Rund um das Anwesen ist eine vier Meter hohe Mauer. Mit Hilfe der Bäume könnte man herüberklettern. Akrobistik (SG 12). **Das Gebäude hat zwei Stockwerke**.
- Das große Tor ist verschlossen und verriegelt.
- Der Türklopfer ist magisch und kann sprechen. Der Ring im Mund ist hinderlich dabei. Klopfen wird auf magische Weise verstärkt.
- Rechts und links sind kleine Wachräume, in denen **je zwei Banditen** auf Lärm reagieren.

E2 - Der Hof

- **Vier weitere Banditen** patrouillieren hier.
- **Alle Fenster wurden von innen zugenagelt**.
- Sowohl die Haupttür ins Haus, als auch die Tür in den Wagenschuppen (5) sind geschlossen, aber nicht versperrt.

E3 - Hintertür

- Eine dicke Katze liegt auf der Tür und will nicht wirklich diesen Platz verlassen. Wenn man unfreundlich zu ihr ist, beschwert sie sich lautstark.
- Die Tür ist abgeschlossen. Fingerfertigkeit (SG 15) oder Athletik (SG 18).

E4 - Veranda

- **Drei Banditen** spielen an einem Tisch Karten. Einer von Ihnen hat den Schlüssel zur Tür ins Haus an einer Lederkordel um den Hals.
- Die Tür ist abgeschlossen. Fingerfertigkeit (SG 15) oder Athletik (SG 18).

E5 - Wagenschuppen

- Das große Tor ist mit allerlei Schrott verrammt. Von außen kann es nur mit Athletik (SG 18) geöffnet werden. Die Tür zu Raum 11 steht offen. (nächste Seite lesen).
- Eine Treppe führt nach oben. Ab und zu gedämpfte Stimmen von dort.

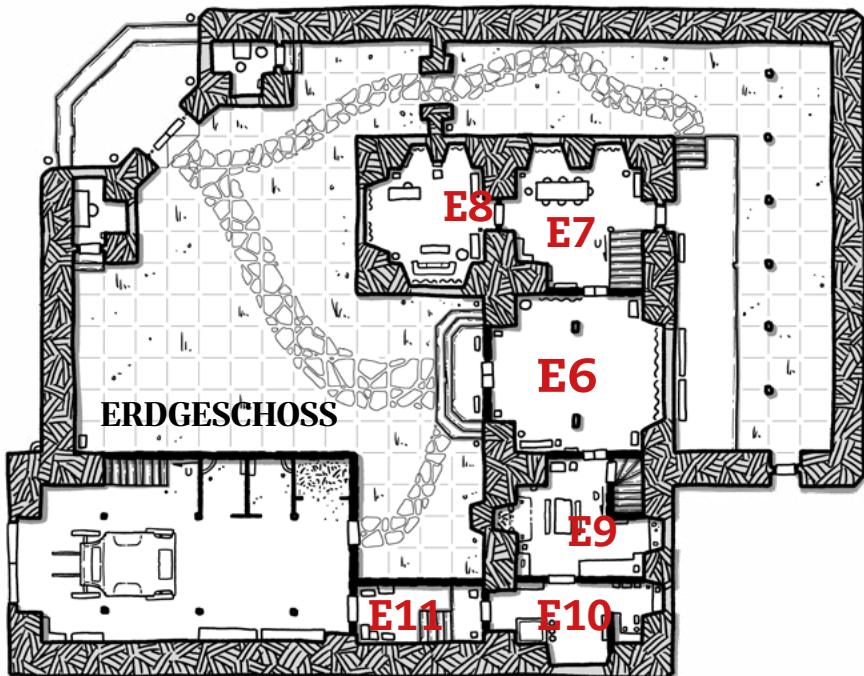
START-ABENTEUER

E6 - Eingangshalle

- Hier haben eindeutig schon mehrere Kämpfe stattgefunden. Spuren von Blut und Verbrennungen.
- Ein großer Haufen Möbel und allerlei Kram versperrt die Tür zu Raum 9. Es ist möglich, ihn wegzuräumen, das macht allerdings Krach, den Leute im ganzen Haus hören.
- Die Tür nach Raum 7 steht einen spaltbreit offen. **Wahrnehmung (SG 12)**: Es sind Stimmen aus dem Raum zu hören. **Wahrnehmung SG (15)**: Da wird scheinbar eine Revolution gegen die Anführerin der Banditen geplant.

E7 - Speisesaal

- Sechs Banditen sitzen um den Tisch herum und flüstern verschwörerisch. Ein siebter Bandit steht Schmiere an der Treppe nach oben zu Raum O4. Der Rädeführer ist Olle (Mitte 40, Glatze, kaum Zähne).
- Sie planen, die Anführerin Liara abzusetzen, die sich oben aufhält. Sie hat scheinbar die einzigen beiden magischen Schätze für sich behalten und hält sich aus den Kämpfen gegen die Schleimwesen des Magiers heraus.
- Mit Einschüchtern (SG 15), Diplomatie (SG 15) oder Verhandeln (SG 12 bei gutem Angebot) können die Spielenden diese Banditen zur **Zusammenarbeit** überreden.
- Sollte das so sein, warnen sie vor dem Schleim und den Früchten oben.
- Die Tür zu Raum 8 ist geöffnet.



START-ABENTEUER

E8 - Kaminzimmer

- Ein gemütliches Zimmer mit einigen Bücherregalen und Trophäen an der Wand.
- Eine leere Vitrine. Wahrnehmung (SG 15): Dort wurde vor Kurzem ein Schwert herausgenommen.
- Wahrnehmung (SG 18) oder Wissen (SG 15): Die Bücher wurden lange nicht angefasst. Bis auf eines. Zieht man daran, öffnet sich ein Fach über dem Kamin. Darin ein **Schutzamulett** (**minus 1 auf Rettungswurf und plus 1 auf Rüstungsklasse. -2.000 GM**).

E9 - Küche

- Alles in diesem Raum ist zerstört. Es muss viele Kämpfe gegeben haben. Drei tote Banditen liegen herum. Wahrnehmung (SG 12): Sie haben Verätzungen. Einer von ihnen hat noch eine Brandbombe in der Hand. (15 Feuerschaden in einer Zone. Bei Rettungswurf 7).
- **Schleim an der Decke!** Nach einigen Minuten greift er an. Mit Wahrnehmung (SG 15) entdecken.
- Eine Treppe führt nach unten zu Raum K1.
- Tür zu Raum 10 steht offen.

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Schleim	3	18	11	13	1	1 Angriff (4 Säureschaden)

Fähigkeiten: Treffer lähmt Ziel 2 Runden, wenn kein RW gelingt.

E10 - Vorratskammer

- Auch hier absolutes Chaos. Spielende können hier einige Rationen finden.
- Wahrnehmung (SG 15): In einer Teekanne sind 50 Goldmünzen versteckt.
- Die Tür nach Raum 11 klemmt. Athletik (SG 15) zum Aufbrechen.

E11 - Schuppen

- Alle möglichen Geräte zur Gartenpflege sowie Werkzeuge stehen und liegen hier herum.
- Zum Beispiel eine **Brechstange** (**plus 2 auf Athletik beim Türen aufbrechen**).
- Die Tür zu Raum 10 ist mit allerlei Schrott und Müll verbarrakiert. Wegräumen macht Lärm.



START-ABENTEUER

O1 - Dachgeschoss des Wagenschuppens

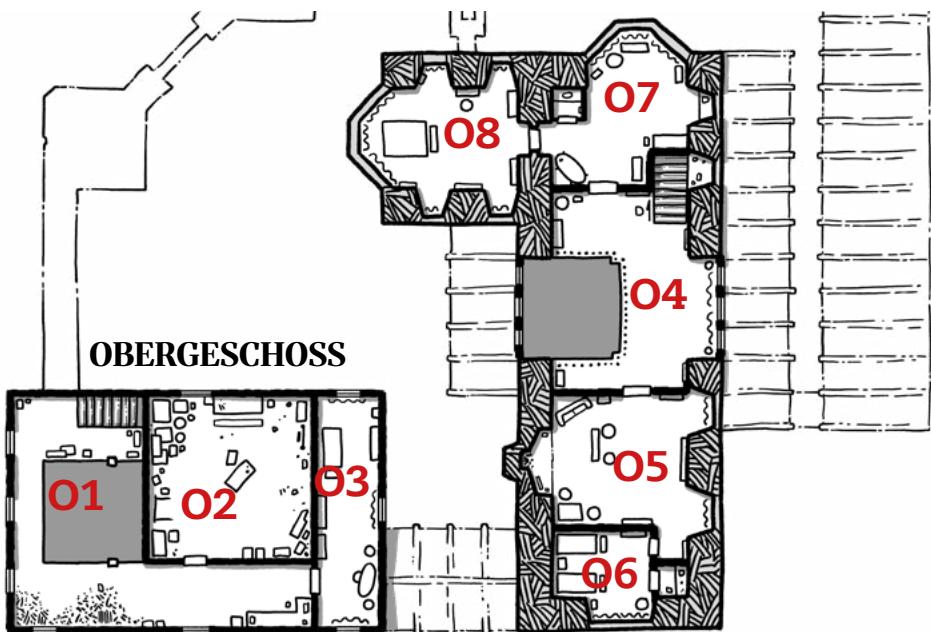
- Dieser Raum mit Flur ist komplett leer.
- Die Tür nach Raum 2 ist halb geöffnet. Wahrnehmung (SG 9): Stimmen – Hier wird scheinbar Darts gespielt, wobei sich eine Frau ständig über einen Mann lustig macht.
- Die Tür nach Raum 3 ist abgeschlossen. Davor liegt eine Fußmatte, in die das Bild eines Kälbchens mit Stroh-Hut eingewebt ist. Darunter liegt der Schlüssel. Das Schloss lässt sich aber auch knacken mit Fingerfertigkeit (SG 12), die Tür kann mit Athletik (SG 15) aufgebrochen werden.

O2 - Hobbyraum

- Mitten im Zimmer steht ein Billardtisch. An der westlichen Wand hängt eine Dartscheibe. **Zwei Banditen** spielen gerade Darts. Sie lassen sich relativ leicht überzeugen, abzuhauen. Einschüchtern (SG 12), Diplomatie (SG 12) oder Verhandeln (SG 9 bei gutem Angebot).
- Mehrere Schlaflager aus Stroh deuten darauf hin, dass hier mehrere der Banditen ihre Schlaflager haben.
- **Sollten die Spielenden bei Nacht hier sein, schlafen hier 8 Banditen!**

O3 - Futterkammer

- Hier wird Futter für Pferde gelagert. (Unten waren aber keine)
- Aktuell befinden sich außerdem **zwei Gefangene** hier: Hausdiener Benson (groß, grau, blind) und Köchin Marla (klein, rothaarig, stumm). Beide haben ein **Armband** um, das vor jeder Magie des Hausherren Kimalo Uhling schützt. Auch die beschworenen Schleime ignorieren die Träger.



START-ABENTEUER

O4 - Galerie

- Einige Bücherregale stehen an den Wänden.
- Eine Auslassung gibt den Blick ins Erdgeschoss frei.
- Die Treppe führt runter zu Raum E7.

O5 - Arbeitszimmer

- Banditenführerin Liara und ihre 3 engsten Vertrauen sind hier. Sie kämpfen auf jeden Fall. (Banditen mit normalen Werten, aber einer hat eine **Brandbombe** dabei. 15 Feuerschaden in Zone. Bei Rettungswurf 7.)

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Liara	4	24	13	10	1	1 mag. Schwert (5 Schaden)

Fähigkeiten: Wenn Liara ein Ziel trifft, entzieht sie einen Trefferpunkt. Sie regeneriert ihn also. Der Gesamtschaden ihrer Angriffe ist also 6.

- Liara hat ein **Magisches Schwert des Entzugs**. (plus 1 auf Angriffsbonus und 5 Schaden, entzieht außerdem einen Trefferpunkt. Funktioniert nicht bei Untoten. -1.800 GM)
- Sie trägt außerdem eine **magische Lederrüstung** (RK plus 3.-500 GM).

O6 - Schlafzimmer

- Unter dem linken Bett befindet sich eine Schatulle. Darin sind 200 Goldmünzen. Unter dem rechten ein voller Nachttopf. An den Raum angeschlossen ist eine kleine Waschkammer.

O7 - Badezimmer

- Ein luxuriöser Raum mit Badewanne und teuren Marmor-Möbeln. In einem Schrank ist eine **Kiste mit 6 Heilkräutern** (heilen 10 Trefferpunkte).

O8 - Herbarium

- In riesigen Terrakotta-Töpfen wachsen in diesem Raum verschiedenste kleine Bäume, die ziemlich verrückte Früchte tragen. Es riecht sehr köstlich. Von jeder Frucht können 3 reife Exemplare geerntet werden.

Frucht	Wirkung
Rote Beere	Heilt 3 TP, aber löst Halluzinationen aus, wenn kein RW gelingt.
Blaue Banane	Das linke Ohr fällt ab, man kann aber noch damit hören. Nach einer halben Stunde explodiert das Ohr und ein neues wächst nach.
Gelbe Bohne	Der Charakter schwebt für 5 Minuten unkontrolliert.
Lila Beere	Haare und Bart wachsen auf die dreifache Länge.
Blaue Schote	Vollständige Heilung.
Roter Apfel	Einfach nur ein roter Apfel.

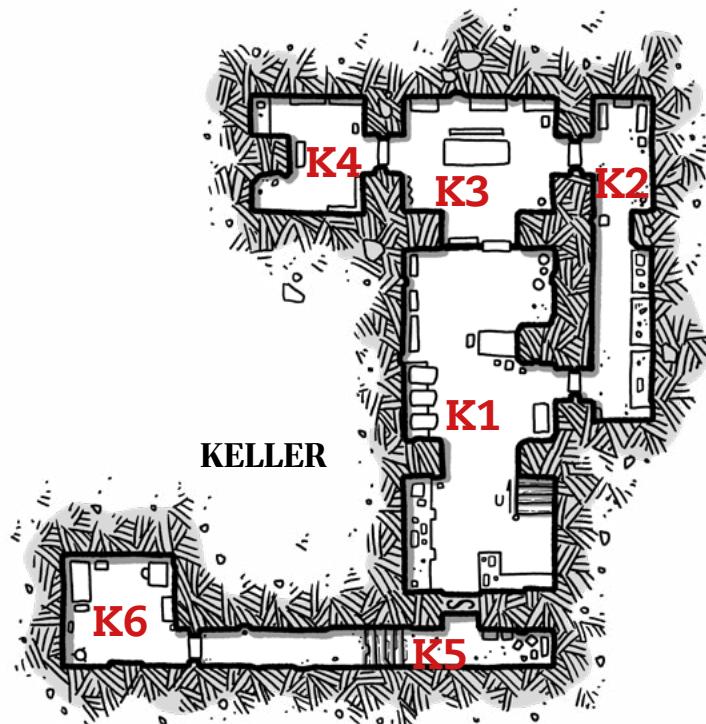
START-ABENTEUER

K1 - Vorratskeller

- Der Raum ist verwüstet. Umgestürzte Regale, zerstörte Kisten und Tontöpfe. Spuren von Brandbomben und einige tote Banditen mit starken Verätzungen.
- **3 Schleime auf dem Boden, 2 weitere lauern an der Decke!**
- Die Tür nach Raum 2 steht offen. Die Tür nach Raum 3 ist weggesprengt worden. Dicker, grüner Schleim bildet eine Art Stöpsel. Er ist nahezu unzerstörbar. Vor Feuer zieht er sich schmatzend zurück.
- Im Süden befindet sich eine Apparatur aus sechs unterschiedlich großen Zahnradern an der Wand. Wahrnehmung (SG 15) oder Wissen (SG 12): Hier fehlt eindeutig ein Zahnrad. (In K2). Setzt man das fehlende Zahnrad ein, schiebt sich die Wand zur Seite und gibt den Weg nach K5 frei.

K2 - Weinkeller

- An der Ostwand stehen Weinregale. Die meisten geplündert. Insgesamt noch 8 Flaschen da. Wissen (SG 12): Eine der Flaschen ist alt, selten und für Sammler etwa 400 GM wert.
- An der westlichen Wand hängen Gemälde. Alles Porträts von Magiern und Magierinnen. Wahrnehmung (SG 15): Eines der Gemälde hat viel weniger Staub am Rahmen als die anderen. Offenbar wurde es viel bewegt. Dahinter ist eine Nische mit dem **Zahnrad für die Geheimtür in K1**.
- Die Tür nach Raum 3 ist zu, aber nicht abgeschlossen.



START-ABENTEUER

K3 - Schleimkeller

- Dieser Raum ergibt physikalisch überhaupt keinen Sinn. Er ist riesig und voller grünem Schleim. Die Decke ist eine unmöglich hohe Kuppel aus Schleim, von der alle paar Minuten ein Schleim-Monster herabtropft.
- Die Dimension des Raums ist so verwirrend, dass jede Spielfigur einen RW bestehen muss, oder für zwei Runden paralysiert ist.
- Zwei Schleim-Monster greifen sofort an!
- Vier weitere Schleimmonster ziehen sich sofort zum Durchgang zu K4 zurück, um ihn zu bewachen.
- Die Tür nach K2 ist zu, aber nicht verschlossen.
- Die Türen nach K1 und K4 sind von einer Art Stöpsel aus grünem Schleim verstopft. Nahezu unzerstörbar, aber zieht sich vor Feuer zurück.

K4 - Kimalo Uhlings Zuflucht

- Kimalo Uhling ist in einer „Situation“, wie er es nennt. Er steckt in einem riesigen Gallertwürfel, nur der Kopf schaut seitlich heraus. Er hat dem Schleim befohlen, ihn zu beschützen.
- Rundherum Vorräte und Weinflaschen, mit denen Kimalo gefüttert wird. Er ist leicht angetrunken.
- Der Gallert greift nicht an, lässt aber auch nicht zu, dass Kimalo herausgezogen wird. Mit Athletik (SG 18) ist das aber durchaus möglich. Er verteidigt sich mit Pseudo-Tentakeln.
- Kimalo feuert die Spielenden an und verrät auch die Feuerschwäche des Gallerts.
- Sollten die Spielenden Kimalo befreien, lässt er sie die gefundenen Schätze behalten.

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Gallertwürfel	6	35	11	13	1	2 Angriffe (4 Schaden)
Fähigkeiten:	Bei Treffer ist das Ziel 2 Runden gelähmt, wenn kein RW gelingt. Der Riesengallert verliert einen Angriff und seine Lämung, wenn er mit Feuer in Berührung kommt.					

K5 - Geheimgang

- Wahrnehmung (SG 15) Druckplatten auf dem Boden lösen eine Falle aus. Dutzende kleine Pfeile kommen aus der Nordwand. Rettungswurf oder vergiftet: Fünf Minuten lang jede Minute 2 Schaden. Dann lässt das Gift nach.
- Tür nach K6 ist zu, aber nicht abgeschlossen.

K6 - Schatzkammer

- Neben zwei Regalen mit Romantik-Romanen sehr zweifelhafter Qualität finden sich hier zwei Schatztruhen mit Gold und Edelsteinen im Gesamtwert von 3.000 GM.



AELF OPEN LICENSE VERSION 1.0a
Defined Terms are listed in Section 13.

1. **CONSIDERATION AND GRANT:** In consideration for Your agreement to abide by the terms of this License, Mythmere Games LLC and each other Contributor grants You an irrevocable, perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license to Use the AELF Open Gaming Content that such Contributor has contributed under this License. By Using AELF Open Gaming Content under this License, You accept the terms of this License.

2. **CONTRIBUTION OF OPEN CONTENT:** AELF Open Gaming Content may be contributed by any Contributor, and if so contributed may be Used by You, under the terms of this License. In connection with the contribution, Distribution, or Use of any AELF Open Gaming Content under this License, no terms or conditions may be added to or subtracted from this License except as expressly described herein.

3. **OTHER USAGE BY CONTRIBUTOR:** Material that any Contributor contributes as AELF Open Gaming Content may also be released by that Contributor under one or more other licenses so long as it does not include AELF Open Gaming Content that was created by another Contributor without such other Contributor's separate consent. However, such other licenses must be independent of this License: they may not add or subtract terms or conditions to the use of the AELF Open Gaming Content under this License, nor may they affect the validity of the contribution or the rights of use of such AELF Open Gaming Content hereunder.

4. **REQUIREMENTS FOR CONTRIBUTING AELF OPEN GAMING CONTENT:** If You are contributing material as AELF Open Gaming Content, You represent that Your contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License (which may include, without limitation, through a Creative Commons CC-BY or CC0 license grant or another permanent licensing arrangement that allows any use of the intellectual property without any restriction on use other than attribution). Once the material is contributed, it is subject to the grant included in Section 1 and all other terms and conditions of this License. If your material is derived from a Creative Commons CC-BY License grant, you must require the proper attribution to this upstream material by those using your material under this license. Material derived from a Creative Commons License that includes the designators SA, ND, or NC, which restrict the use of the material by downstream users, may not be contributed as AELF Open Gaming Content under this License.

5. **NOTICES:** In order to Use any AELF Open Gaming Content under this License: (a) You must include a copy of this License in any material in which you Use such AELF Open Gaming Content; (b) in that copy of this License, You must update the COPYRIGHT NOTICE in Section 14 below to include (i) the exact text of the COPYRIGHT NOTICE from any AELF Open Gaming Content contributed by anyone else that You are Using, and (ii) the title, the copyright date, and the copyright holder's name of any AELF Open Gaming Content you are contributing, and (iii) any attributions required under a Creative Commons License or similar permitted open license for the use of any content under either clause (i) or clause (ii); and (c) You must prominently (immediately before the copy of the license required under (a) above, and also on the title page of the work, if possible) include in your work the following statement: "This work includes AELF Open Gaming Content, which may only be used under the terms of the AELF Open License version 1.0a. This product is not endorsed or reviewed by Mythmere Games LLC or any other contributor of AELF Open Gaming Content and does not represent the views of Mythmere Games LLC or any other contributor."

6. **USE OF PRODUCT IDENTITY:** This license does not grant to You any rights in any Product Identity, and the owner of any Product Identity shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity. However, where rights of fair use or other exceptions or limitations on copyright or similar law apply to any Product Identity, such rights, exceptions, and limitations supersede a claim of Product Identity under the terms of this License, but do not exempt You from any notice requirements in Section 5. The inclusion of any Product Identity in any work that includes AELF Open Gaming Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity.

7. **NO NEED TO CONTRIBUTE:** Using AELF Open Gaming Content under this license does not require you to contribute any new AELF Open Gaming Content. If you do contribute new AELF Open Gaming Content, it must be clearly identified as such.

8. **USE OF CONTRIBUTOR CREDITS:** You may not market or advertise AELF Open Gaming Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so. You may include a statement of compatibility if the Contributor has set forth terms for statements of compatibility or if your statement complies with relevant law regarding trademarks.

9. **PRIVITY OF CONTRACT:** In any dispute hereunder, only the Contributors of content Used by You are considered to be in privity of contract with You. No other person shall be deemed a third-party beneficiary of this License with respect to You.

10. **INABILITY TO COMPLY:** If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the AELF Open Gaming Content due to statute, judicial order, or governmental regulation, then You may not Use any AELF Open Gaming Content so affected.

11. **TERMINATION FOR FAILURE TO COMPLY WITH LICENSE:** This License (under all versions present and future) will terminate automatically, but only as to You (and to all of Your affiliates and subsidiaries), if You fail to comply with any of the terms hereof and You do not cure such failure within 30 days of becoming aware of it. If the License has so terminated with respect to You, it may only be reinstated if all Contributors of the relevant content Used by You, who were adversely affected by Your failure to comply, waive such failure in writing. However, no such termination shall affect the license of any AELF Open Gaming Content (whether contributed by the person to which this License has terminated or by any other person) under this License to any persons as to which this License has not terminated.

12. **OTHER PROVISIONS:** (a) If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable. (b) You agree that before you use this License, you will seek such advice, including legal counsel, as you deem appropriate, and will take such advice into consideration before using this License. As a result, the interpretation of this License shall not be construed against the drafter. (c) This License shall be governed by and construed in accordance with the laws of the State of Texas.

13. **DEFINED TERMS:** This License includes certain defined terms, which may be identified by the use of a capital letter. (a) "AELF Open Gaming Content" means any content clearly identified as AELF Open Gaming Content by a Contributor in any work covered by this License and any material that is purely numerically or game-mechanically derived from such content; (b) "Contributors" means Mythmere Games LLC and each other copyright and/or trademark owner who has contributed AELF Open Gaming Content under this License; (c) "Derivative Material" means material based on pre-existing copyrighted material, including translations (including translations into computer languages), modifications, corrections, additions, extensions, upgrades, improvements, compilations, abridgments, or any other form in which the pre-existing work may be recast, transformed or adapted; (d) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit, or otherwise distribute; (e) "Product Identity" means any trademark, any tradename, or any material subject to copyright, in each case in any work covered by this License, that is not clearly identified as AELF Open Gaming Content by the Contributor that owns such intellectual property; Product Identity may include such things as product and product line names; logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures; characters; stories; storylines; plots; thematic elements; dialogue; incidents; and language; artwork; symbols; designs; depictions; likenesses; formats; or poses; concepts; themes; graphic; photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters; spells; enchantments; personalities; teams; personas; likenesses; and special abilities; places; locations; and environments; equipment; and magical or supernatural abilities or effects; (f) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of AELF Open Gaming Content; and (g) "You" or "Your" means a licensee under this License.

14. **COPYRIGHT NOTICE**

a) Notice: This work includes AELF Open Gaming Content, which may only be used under the terms of the AELF Open License version 1.0a. This product is not endorsed or reviewed by Mythmere Games LLC or any other contributor of AELF Open Gaming Content and does not represent the views of Mythmere Games LLC or any other contributor.

b) Designation of AELF Open Game Content: With the exception of artworks and illustrations, this entire work is designated as AELF Open Game Content.

c) Product identity: None

d) Required attributions: This work is compatible with the Swords & Wizardry rules. It includes material from „Swords & Wizardry Complete“ Swords & Wizardry, S&W, and Mythmere Games are trademarks of Mythmere Games LLC. This work includes material taken from the System Reference Document 5.1 ("SRD 5.1") by Wizards of the Coast LLC and available at: <https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document>. The SRD 5.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>.

[END OF LICENSE]

